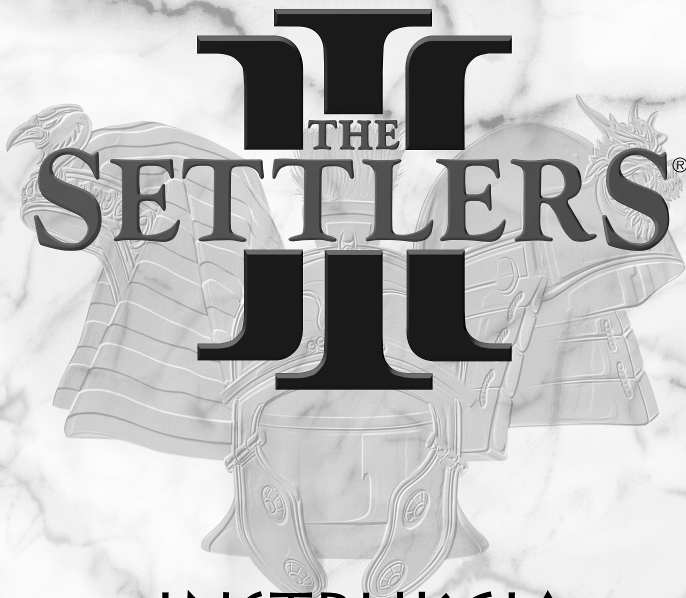


INSTRUKCJA

WSTĘP

OTO TRZECIA EDYCJA THE SETTLERS PEŁNA INNOWACJI I ULEPSZEŃ. NOWE, BAJECZNIE KOLOROWE ANIMACJE UKAZUJĄ ŻYCIE TWOICH OSADNIKÓW - ICH DOMY, MIEJSCA PRACY, ŚWIĄTYNIE, STATKI I MACHINY WOJENNE. WSZYSTKO ROZGRYWA SIĘ W OPRACOWANYM OD PODSTAW, ŻYJĄCYM WŁASNYM ŻYCIEM, TRÓJWYMIAROWYM ŚWIECIE. GRA JEST TERAZ BARDZIEJ DYNAMICZNA, BUDOWAĆ MOŻNA SZYBCIEJ I WIĘCEJ, A WSZYSTKIE WALKI ODBYWAJĄ SIĘ W CZASIE RZECZYWISTYM. WOJNA TOCZY SIĘ NA LĄDZIE I MORZU, ALE CZY NIEBO MOŻE POZOSTAWAĆ PUSTE? OCZYWIŚCIE, ŻE NIE! TERAZ W ŻYCIE OSADNIKÓW INGERUJĄ SIŁY WYŻSZE W POSTACI JOWISZA, HORUSA I CH'IH-YU. BOSKIE ROZGRYWKI DODAJĄ SMACZKU ZMAGANIOM BOHATERÓW.

GRA THE SETTLERS III ZOSTAŁA WZBOGACONA O MOŻLIWOŚĆ PROWADZENIA WALK POPRZEZ SIEĆ INTERNET. TERAZ WYBRANY PRZEZ CIEBIE NARÓD MOŻE WALCZYĆ Z NARODEM WYBRANYM PRZEZ TWOJEGO PRZYJACIELA. MOŻESZ TEŻ TOCZYĆ BÓJ Z DZIESIĘCIOMA GRACZAMI Z CAŁEGO ŚWIATA POPRZEZ SERWERY SETTLERS III BLUE BYTE. CZEKA NA CIEBIE NOWY SERWIS INFORMACYJNY, GDZIE MOŻESZ UZYSKAĆ NAJŚWIEŻSZE WIADOMOŚCI NA TEMAT GRY, POGAWĘDZIĆ Z FANAMI SETTLERS, WYMIENIĆ SIĘ SPOSTRZEŻENIAMI I WSKAZÓWKAMI ORAZ DOŁĄCZYĆ SIĘ DO JEDNEJ Z WIELU OFEROWANYCH GIER. MOŻESZ NAWET STWORZYĆ SWOJĄ WŁASNĄ GRĘ.

ABY WYJŚĆ NAPRZECIW WASZYM OCZEKIWANIOM STWORZYLIŚMY DWA ŹRÓDŁA INFORMACJI O GRZE. DLA TYCH Z WAS, KTÓRZY NIE CHCĄ SOBIE ZAŚMIECAĆ GŁÓW NADMIAREM SZCZEGÓŁOWYCH INFORMACJI PRZEZNACZONY JEST WŁAŚNIE TEN PAPIEROWY PODRĘCZNIK. NATOMIAST CI, KTÓRZY WOLĄ POZNAĆ WSZYSTKIE SZCZEGÓŁY I TAJNIKI GRY, MUSZĄ SKORZYSTAĆ Z ELEKTRONICZNEGO PODRĘCZNEGO INFORMATORA, DO KTÓREGO MOŻNA WEJŚĆ NAWET W TRAKCIE WALKI. ELEKTRONICZNA POMOC JEST BARDZO OBSZERNA - OMAWIA WSZYSTKIE DETALE GRY. CHCEMY PODZIĘKOWAĆ WSZYSTKIM FANOM SETTLERS'ÓW

ZA ICH ZAANGAŻOWANIE, SUGESTIE, WŁASNORĘCZNIE ZROBIONE MAPY, A NAWET RYSUNKI WYKONANE KREDKAMI PRZEZ NAJMŁODSZYCH GRACZY. ŻYCZYMY WAM WSZYSTKIM WSPANIAŁEJ ZABAWY, WIELU GODZIN SPĘDZONYCH PRZED KOMPUTEREM KIEDY WSZYSCY JUŻ (ALBO JESZCZE) ŚPIĄ, OWOCNEGO OBMYŚLANIA TAKTYKI W DŁUGIE ZIMOWE WIECZORY, ZE STOJĄCĄ OBOK GORĄCĄ CZEKOLADĄ (NIE ZA BLISKO KLAWIATURY) LUB SZYBKIEJ ROZRYWKI W PRZERWIE ŚNIADANIOWEJ W PRACY.

BAWCIE SIĘ DOBRZE - ZAWSZE I WSZĘDZIE!

WASZ ZESPÓŁ SETTLERS III



SPIS TREŚCI

THE SETTLERS® III

WSTĘP DO INSTALACJI

ABY GRAĆ W THE SETTLERS III MUSISZ POSIADAĆ SYSTEM WINDOWS® 95, WINDOWS® 98 ALBO WINDOWS® NT 4.0. MUSISZ MIEĆ TAKŻE ZAINSTALOWANY PAKIET STEROWNIKÓW DIRECTX 6.0. NA WYPADEK, GDYBYŚ GO NIE MIAŁ, UMIEŚCILIŚMY DIERECTX NA KOMPAKCIE Z GRĄ. DODATKOWE INFORMACJE NA TEMAT INSTALACJI DIRECTX ZNAJDZIESZ W ROZDZIALE „INSTALACJA DIRECTX".

WYMAGANIA TECHNICZNE

IBM PC LUB W 100% KOMPATYBILNY

KONFIGURACJA MINIMALNA

- PROCESOR PENTIUM® 100 MHZ
- 32 MB RAM
- MYSZKA
- KARTA GRAFICZNA 2MB (KOMPATYBILNA Z DIRECTX-)
- 700 MB WOLNEGO MIEJSCA NA TWARDYM DYSKU
- 4X NAPĘD CD ROM
- SYSTEM WINDOWS® 95, WINDOWS® 98 LUB WINDOWS® NT 4.0
- DIRECTX® 6.0 (DOŁĄCZONE NA KOMPAKCIE)
- MODEM 28.8 DO GRANIA PRZEZ INTERNET

Instalacja

Konfiguracja zalecana

- Procesor Pentium® 166 MHz
- 32 MB RAM
- Karta dźwiękowa (DirectX- kompatybilna)

Pomoce

- Sieć lokalna (Local Area Network LAN)
- Settlers III Internet Serwer
- Protokół TCP/IP i IPX/SPX
- Circle Surround
- CD.-Audio

Gra The Settlers III będzie również działać na wolniejszym komputerze, jeśli tylko masz Windows® 95, Windows® 98 lub Windows® NT 4.0, DirectX 6.0 i co najmniej 32 MB pamięci. Jednakże w tym wypadku Blue Byte nie gwarantuje, że jakość graficzna gry będzie bez zarzutu.

The Settlers III nie instaluje się w w systemie MS-DOS.

Instalacja w trybie Windows® 95, Windows® 98 lub Windows® NT 4.0

Włącz komputer i włóż CD 2 do napędu CD-ROM. Program instalacyjny włącza się automatycznie. Gra The Settlers III zainstaluje się automatycznie i samodzielnie wykryje konfigurację twojego sprzętu (karta dźwiękowa, karta graficzna, akceleratory itd.). Jeśli automatyczna instalacja nie zadziała, kliknij dwukrotnie na ikonie napędu CD-ROM, a następnie na pliku setup.exe.

INSTALACJA DIRECT X

PAKIET DIRECTX NIE INSTALUJE SIĘ AUTOMATYCZNIE. JEŚLI JESZCZE NIE MASZ PAKIETU DIRECTX ZAINSTALOWANEGO NA SWOIM KOMPUTERZE, TO POJAWI SIĘ OPCJA INSTALACJI TEGO PAKIETU. PODCZAS KOPIOWANIA PLIKÓW POJAWI SIĘ PASEK INFORMUJĄCY O POSTĘPACH INSTALACJI.

POMOC TECHNICZNA

W PRZYPADKU PROBLEMÓW TECHNICZNYCH W KORZYSTANIU Z NASZYCH PRODUKTÓW PROSIMY O WYPEŁNIENIE ANKIETY POMOCY TECHNICZNEJ, KTÓRA ZNAJDUJE SIĘ PO D ADRESM: **HTTP://WWW.GRAM.PL/POMOC** MOŻNA RÓWNIEŻ WYSŁAĆ E-MAIL NA ADRES: **POMOC@CDPROJEKT.COM** LUB ZADZWONIĆ NA LINIĘ POMOCY TECHNICZNEJ CD PROJEKT **022 519 69 66** W DNI POWSZEDNIE W GODZINACH 9^{00}-17^{00}.

DOKŁĄDNY OPIS PROBLEMU MOŻNA PRZESŁAĆ TEŻ NA NASZ ADRES: CD PROJEKT, 03-301 WARSZAWA, UL. UL. JAGIELLOŃSKA 74, Z DOPISKIEM „POMOC TECHNICZNA".
NAJNOWSZE POPRAWKI (PATCH) I UAKTUALNIENIA (UPDATE), A TAKŻE STEROWNIKI DO NIEKTORYCH KART GRAFICZNYCH ZNAJDZIESZ NA NASZEJ STRONIE W INTERNECIE: HTTP://WWW.GRAM.PL

URUCHAMIANIE PROGRAMU

URUCHAMIANIE GRY THE SETTLERS III - PODSTAWY

Po włożeniu kompaktu z grą do napędu CD-ROM gra uruchamia się automatycznie, chyba że nie działa funkcja auto-startu. Wówczas musisz dwukrotnie kliknąć na ikonie Mój komputer, potem na ikonie napędu CD-ROM, a następnie na pliku S3.EXE.

Po uruchomieniu gry pojawi się ekran początkowy. Tu możesz wybrać jeden z czterech sposobów grania w The Settlers III - klikasz na odpowiednim przycisku. Pierwsze dwa - Kampania i Konfiguracja dla jednego gracza to dwie opcje przeznaczone do samotnej rozgrywki w The Settlers III. Kolejne przyciski - Gra po sieci lokalnej i Gra przez Internet to dwie opcje dla tych, którzy chcą grać ze znajomymi bądź to za pomocą sieci lokalnej LAN, bądź też przez Internet. Ostatni przycisk - Koniec gry pozwoli ci powrócić do systemu Windows.

PIERWSZY KROK

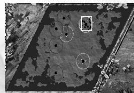
GRĘ KONTROLUJESZ PRZY POMOCY KURSORA STEROWANEGO OCZYWIŚCIE MYSZKĄ. ABY UŁATWIĆ ZABAWĘ WPROWADZILIŚMY SYSTEM KRÓTKICH PODPOWIEDZI. DZIAŁA ON BARDZO PROSTO - KIEDY WSKAŻESZ KURSOREM JAKIŚ ISTOTNY ELEMENT W GRZE (IKONA, PRZYCISK, ITD.) TO PO CHWILI POJAWI SIĘ PODPOWIEDŹ DO CZEGO DANY ELEMENT SŁUŻY. DZIĘKI TEMU WSZYSTKO JEST JASNO OPISANE I NIE MUSISZ CIĄGLE KARTKOWAĆ INSTRUKCJI.

KLIKAJĄC NA IKONIE KOMPUTERA W LEWYM DOLNYM ROGU EKRANU, WEJDZIESZ DO MENU ŁADOWANIA I ZAPISYWANIA GIER. TUTAJ RÓWNIEŻ ZNAJDUJE SIĘ PRZYCISK, KTÓRY OTWIERA SZCZEGÓŁOWY ELEKTRONICZNY PODRĘCZNIK.

OBOJĘTNIE JAKI WYBRAŁEŚ TYP GRY, W KOŃCU POKAŻE SIĘ GŁÓWNY EKRAN GRY. JEST ON PODZIELONY NA TRZY CZĘŚCI:



JAK ZACZĄĆ



W LEWYM GÓRNYM ROGU EKRANU ZNAJDUJE SIĘ MAPA OGÓLNA. NA NIEJ ZAUWAŻYSZ NIEWIELKI OBSZAR ZAZNACZONY PRZERYWANĄ BIAŁĄ LINIĄ. TEN WYRÓŻNIONY OBSZAR, TO KAWAŁEK ZIEMI, KTÓRYM DYSPONUJESZ NA POCZĄTKU GRY. RESZTA POZOSTAJE CZARNĄ PLAMĄ DO MOMENTU, GDY NIE ZBADASZ OKOLICZNEGO TERENU. EKSPLORACJE MOŻESZ ZACZĄĆ OD ZARAZ.

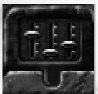
KOLONIZACJA PROWADZI DO ROZKWITU TWOJEJ KOLONI, A TO Z KOLEI OZNACZA DLA TWOICH OSADNIKÓW DOSTATNIE I BEZPIECZNE ŻYCIE. KIEROWANIE GOSPODARKĄ TO LICZNE DECYZJE DOTYCZĄCE BUDOWY INFRASTRUKTURY, PRODUKCJI BRONI I NARZĘDZI, WYMIANY TOWAROWEJ, A NAWET KORZYSTNYCH SOJUSZY. WSZYSTKICH TE DECYZJE I WIELE JESZCZE INNYCH PODEJMUJESZ KORZYSTAJĄC Z PANELU KONTROLNEGO ZNAJDUJĄCEGO SIĘ POD MAPĄ OGÓLNĄ



KLIKNIJ NA IKONIE DOMU (PIERWSZY RZĄD, PO LEWEJ), A POJAWI SIĘ MENU POZWALAJĄCE BUDOWAĆ W TWOJEJ KOLONII WSZELKIEGO RODZAJU BUDYNKI.



KLIKNIJ NA IKONIE MATERIAŁAMI (PIERWSZY RZĄD, W ŚRODKU), A POJAWI SIĘ MENU STATYSTYK. TU MOŻESZ DOWIEDZIEĆ SIĘ DLACZEGO COŚ NIE IDZIE TAK JAKBYŚ CHCIAŁ. MOŻESZ SPRAWDZIĆ ILE MASZ NARZĘDZI I SUROWCÓW DO DYSPOZYCJI LUB JAKI JEST STAN ZAOPATRZENIA W DREWNO. TU ZNAJDZIESZ WSZYSTKIE ISTOTNE INFORMACJE CHARAKTERYZUJĄCE TWOJĄ KOLONIĘ.



KLIKNIJ NA IKONIE LUDZIKA (PIERWSZY RZĄD, PO PRAWEJ), A POJAWI SIĘ MENU, W KTÓRYM DOKONUJESZ WSZYSTKICH WAŻNYCH USTALEŃ DOTYCZĄCYCH ZATRUDNIENIA W KOLONII.

ILU POTRZEBUJESZ JESZCZE TRAGARZY? JACY SPECJALIŚCI SĄ POTRZEBNI? CZY ABY NIE POWINIENEŚ ZWIĘKSZYĆ STANU LICZEBNEGO ARMII? TE WSZYSTKIE RZECZY USTALASZ W TYM MENU.

ABY KOLONIA BYŁA ROZWIJAŁA SIĘ, WYMAGA EFEKTYWNEJ PRODUKCJI KILKU RZECZY. OSADNICY POTRZEBUJĄ MATERIAŁÓW BUDOWLANYCH, ABY BUDOWAĆ DOMY I WARSZTATY. MUSISZ SIĘ ZATROSZCZYĆ O TO, ABY PO WYCZERPANIU POCZĄTKOWYCH ZAPASÓW, STAŁA JUŻ CHATA DLA DRWALA, KAMIENIARZA ORAZ LEŚNIKA. NIE ZAPOMNIJ O TARTAKU. CHCĄC UDOSKONALAĆ SWOJĄ KOLONIĘ, BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ ŻELAZA I WĘGLA, ABY MÓC PRODUKOWAĆ NARZĘDZIA I BROŃ. POCZĄTKOWE ZASOBY NIE STARCZĄ NA DŁUGO. DLATEGO MUSISZ ZBUDOWAĆ KOPALNIE, HUTĘ, KUŹNIE ORAZ PRACOWNIĘ PŁATNERZA. POZOSTAJE KWESTIA JEDZENIA. TWOI CIĘŻKO PRACUJĄCY GÓRNICY DŁUGO NIE POCIĄGNĄ Z PUSTYMI ŻOŁĄDKAMI. MUSISZ POMYŚLEĆ O GOSPODARSTWIE ROLNYM, BUDOWIE MŁYNÓW ZBOŻOWYCH, ZAŁOŻENIU FARM HODOWLANYCH, RZEŹNI I PIEKARNI.

JEŚLI TWOI OSADNICY CHCĄ SIĘ ZAJĄĆ HANDLEM, BĘDĄ POTRZEBOWALI STATKÓW I WOZÓW. TRZEBA WYBUDOWAĆ STOCZNIĘ I PRZYSTAŃ, ZAŁOŻYĆ HODOWLĘ OSŁÓW, WYZNACZYĆ I ZORGANIZOWAĆ RYNKI. JAK WIDZISZ, Z CZASEM, TWOJA KOLONIA STAJE SIĘ CORAZ BARDZIEJ ROZBUDOWANA. ALE WCIĄŻ JESZCZE DUŻO POZOSTAJE DO ZROBIENIA. ABY OBSADZIĆ NOWOPOWSTAŁE MIEJSCA PRACY, MUSI WZROSNĄĆ POPULACJA KOLONII. ABY TAK SIĘ STAŁO TRZEBA WYBUDOWAĆ DODATKOWE DOMY. ŻEBY DOBRZE CHRONIĆ SWOJĄ ZIEMIĘ I ZAJĄĆ SIĘ EKSPANSJĄ MUSISZ MIEĆ SILNĄ ARMIĘ. DLA WOJAKÓW MUSISZ WYBUDOWAĆ WIEŻE OBSERWACYJNE, KOSZARY, A MOŻE NAWET I JAKIEŚ ZAMKI.

Jak zacząć

Bardziej szczegółowy opis tych funkcji znajdziesz w elektronicznym podręczniku. Pamiętaj jednak, że w tej grze należy działać. Spróbuj!
Pole na którym toczy się akcja gry to ta duża mapa przed tobą, po której biegają sobie osadnicy. Czarne pole będzie znikało wraz z eksploracją okolicznych terenów.

Na początku gry masz tylko jedną wieżę strażniczą, garstkę żołnierzy i paru cywilnych osadników kręcących się w pobliżu. Jeśli rozpocząłeś zabawę od misji wprowadzającej, to otrzymałeś już wskazówki na temat tego, co masz robić. Jeśli od razu rozpocząłeś prawdziwą grę, to też nie ma problemu - po prostu kliknij na ikonie domu w panelu kontrolnym. Pod spodem pojawi się drugi rząd ikon. Kliknij na ikonie „Budynki zaopatrzeniowe" (po lewej). Poniżej tej ikony zauważysz menu z budynkami. Znajdź chatę drwala i kliknij na niej. Teraz przydadzą się podręczne wskazówki - wskaż kursorem budynek i poczekaj chwilę - pojawi się opis.



Po kliknięciu na chacie drwala zobaczysz zielone, żółte i czerwone kropki oraz przyciemnione symbole chaty drwala w wielu miejscach pola gry. To są wszystkie możliwe miejsca, gdzie może stanąć chata drwala. Kolorowe kropki wskazują na czas trwania budowy. Zielone oznaczają, że potrwa ona bardzo krótko, żółte, że średnio, a czerwone, że dość długo - długość budowy zależna jest od nakładu pracy jaki trzeba włożyć w przygotowanie terenu. Jak już zdecydujesz gdzie chciałbyś postawić chatę drwala - niegłupim pomysłem byłoby w pobliżu jakiś drzew - po prostu kliknij na wybranym miejscu.

ZWIĄZKI POMIĘDZY POSZCZEGÓLNYMI BUDYNKAMI I TO, W JAKI SPOSÓB SĄ OD SIEBIE ZALEŻNE, SĄ OMÓWIONE W MISJI WPROWADZAJĄCEJ, JAK RÓWNIEŻ W ELEKTRONICZNYM PODRĘCZNIKU. PONIŻEJ POBIEŻNY PRZEGLĄD WZAJEMNYCH ZALEŻNOŚCI.

SPRAWĄ NAJWAŻNIEJSZĄ JEST, ABY KOLONIA MIAŁA ŚRODKI POZWALAJĄCE NA ROZWÓJ, ZWŁASZCZA PO TYM JAK JUŻ SKOŃCZĄ SIĘ POCZĄTKOWE ZASOBY. BUDUJ ROZWAŻNIE, ABY NIE OKAZAŁO SIĘ, ŻE POSTAWIŁEŚ PIĘĆ WIEŻ STRAŻNICZYCH, A POTEM NIE MASZ JUŻ SUROWCÓW NA BUDOWĘ INNYCH BUDYNKÓW! PAMIĘTAJ, ŻE JAK NIE BĘDZIE MATERIAŁÓW BUDOWLANYCH, NIE BĘDZIE BUDYNKÓW, A JAK NIE BĘDZIE BUDYNKÓW TO NIE BĘDZIE KOLONII. ZOBACZYSZ JAKI SUROWIEC BĘDZIE CI NAJBARDZIEJ POTRZEBNY, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO JAKI WYBRAŁEŚ NARÓD. RZYMIANIE ZUŻYWAJĄ PO RÓWNO DREWNA I KAMIENI, EGIPCJANIE POTRZEBUJĄ O WIELE WIĘCEJ KAMIENI, A AZJACI BUDUJĄ GŁÓWNIE Z DREWNA.

PRZEMYSŁ BUDOWLANY WYMAGA ODPOWIEDNIEJ SIŁY ROBOCZEJ. NIE POJAWIA SIĘ ONA JEDNAK AUTOMATYCZNIE JAK W DRUGIEJ EDYCJI THE SETTLERS. TUTAJ MUSISZ BUDOWAĆ MIESZKANIA DLA OSADNIKÓW. PO POSTAWIENIU KAŻDEJ NOWEJ REZYDENCJI POJAWIA SIĘ DODATKOWA SIŁA ROBOCZA DO TWOJEJ DYSPOZYCJI. JEŚLI CHCESZ MOŻESZ NAWET ZDECYDOWAĆ CZY ZATRUDNISZ ICH JAKO TRAGARZY, ROBOTNIKÓW, CZY KOPACZY. WIĘCEJ INFORMACJI NA TEN TEMAT ZNAJDZIESZ W ELEKTRONICZNYM PODRĘCZNIKU.

PO WYBUDOWANIU KILKU BUDYNKÓW ZDASZ SOBIE SPRAWĘ, ŻE ZACZYNA SIĘ ROBIĆ CIASNO. OZNACZA TO, ŻE POTRZEBUJESZ WIĘCEJ ZIEMI. TUŻ ZA GRANICĄ SĄ TERENY, KTÓRE AŻ PROSZĄ SIĘ O KOLONIZACJĘ - MUSISZ JE ZAJĄĆ. TO BĘDZIE TWOJA PIERWSZA AKCJA WOJSKOWA. ZBUDUJ WIEŻĘ STRAŻNICZĄ ALBO ZAMEK JAK NAJBLIŻEJ GRANICY (LEPIEJ NAJPIERW POSTAWIĆ WIEŻĘ, BO POTRZEBA MNIEJ MATERIAŁÓW BUDOWLANYCH). GDY BUDOWA WIEŻY SIĘ SKOŃCZY ZOSTANIE ONA AUTOMATYCZNIE OBSADZONA ŻOŁNIERZAMI, ZAŚ POBLISKIE TERENY BĘDĄ JUŻ POD TWOJĄ

kontrolą. Teraz masz już wystarczająco dużo miejsca, aby móc się zająć drugim filarem kolonii - przemysłem spożywczym.

Mądrym posunięciem jest szybkie postawienie gospodarstw rolnych, wodociągów, młyna zbożowego i piekarni. Wówczas pojawi się jedzenie, które jest potrzebne do wykarmienia górników.

Musisz pamiętać, że górnicy mają różne gusta kulinarne. Górnicy wydobywający złoto lubią ryby, a ci od żelaza preferują mięso. Aby zdobyć mięso trzeba z gospodarstwa rolnego dostarczyć zboże na farmę świń, stamtąd z kolei trzeba przenieść świnie do rzeźni, gdzie zostaną przerobione na szynkę i inne mięsne produkty żywnościowe. I nie zapominaj, że świnie muszą mieć wodę do picia. Dostarczenie górnikom ryb jest łatwiejsze. Jeśli twoja kolonia ma dostęp do morza wystarczy tylko wybudować na wybrzeżu chatę dla rybaka. Górnicy pracujący w kopalniach węgla uwielbiają chleb. Musisz więc zboże z gospodarstwa rolnego dostarczyć do młyna, gdzie zostanie dokładnie zmielone. Potem piekarz dopilnuje, by owoc pracy rolnika stał się pięknie wypieczonym chlebem. Także w tym łańcuchu produkcyjnym potrzebna jest woda. Żołnierze, jak świat stary, zawsze lepiej wojują kiedy brzęczą im złote dukaty w mieszkach. Złoto i kamienie szlachetne zdecydowanie podwyższają morale armii walczącej poza granicami kolonii.

Teraz już jesteś gotów na uporanie się z trzecim i ostatnim filarem kolonii - przemysłem ciężkim. Kopalnie są podstawą przemysłu. Można je budować w górach lub w ich najbliższej okolicy. Czasem wystarczy nawet małe wzgórze. Twój geolog jest odpowiedzialny za poszukiwanie rudy żelaza, węgla i żył złota. Azjaci mają jeszcze oprócz tych trzech surowców kopalnie siarki, a Egipcjanie - kamieni szlachetnych. Dzięki hutom żelaza powstają przetopione sztabki. Trzeba je zanieść do kowala i

płatnerza, gdzie zostaną przerobione na broń i narzędzia. Produkowane narzędzia są niezbędne - wyobraź sobie tartak bez pił. Broń także jest rzeczą podstawową - wszak ten świat na mieczach stoi. Wojsko potrzebuje nie tylko broni, lecz także koszar. Armia oznacza też duży popyt na złoto i kamienie szlachetne. Czy naprawdę wojsko jest warte takiego zachodu? Cóż, tych kilku żołnierzy, których masz na początku to niezbyt pokaźna siła jak na potrzeby rozwijającej się kolonii. Nie będą w stanie odeprzeć ataku wrogich oddziałów, ani przejąć obiektów należących do nieprzyjaciela. Jeżeli nie będziesz w stanie zająć wieży obserwacyjnej wroga, to nie zajmiesz też jego terenów.

Już po krótkim czasie odkryjesz, że nie jesteś sam na świecie. Domyślasz się zapewne, że są dwa sposoby radzenia sobie z sąsiadami. Opcja pokojowa pozwala na handel z nimi. Niezbędna jest wówczas budowa rynku oraz hodowla osłów. Wszystko to dla potrzeb karawan przemierzających długie szlaki handlowe. Możesz również prowadzić handel zamorski. W takim przypadku będziesz potrzebował stoczni i przystani. Oczywiście pokój to rzecz piękna, lecz nie wiedzieć czemu, osadnicy prędzej, czy później chwycą za miecze i zaczną się przykładnie rąbać i siekać. Twoim zadaniem na ogół jest całkowite podbicie danego terenu. Aby zdobyć ziemie wroga, musisz zająć lub zniszczyć obiekty wojskowe, czyli wieże strażnicze i zamki.

No i ostatnia sprawa. Ponieważ nad światem The Settlers III panują teraz bogowie, nie można zapominać o modłach i ofiarach. W przeciwnym razie można doświadczyć przykrych skutków boskiej wściekłości. Na szczęście wśród osadników są kapłani, którzy są w stanie ułagodzić bogów. Nie lekceważ sobie tego, bo choć bogowie wydają się trochę niezdarni i leniwi, to ich gniew - zwłaszcza w połączeniu z magiczną mocą, którą dysponują - może mieć katastrofalne skutki. Pamiętaj, że

JAK ZACZĄĆ

KAPŁANOM UDA SIĘ POZYSKAĆ ŁASKĘ BOGÓW, GDY ZŁOŻĄ W OFIERZE DUŻO NAPOJÓW ALKOHOLOWYCH.

A NA KONIEC, KRÓTKIE PODSUMOWANIE NAJISTOTNIEJSZYCH WIADOMOŚCI POTRZEBNYCH DO ZBUDOWANIA DOBRZE PROSPERUJĄCEJ KOLONII.

- MĄDRZE PLANUJ INFRASTRUKTURĘ I PILNUJ, ABY NIE ZABRAKŁO CI MATERIAŁÓW BUDOWLANYCH.
- BUDUJ REZYDENCJĘ, ABY PRZYBYWAŁO CI SIŁY ROBOCZEJ.
- POSZERZAJ SWOJE TERYTORIUM BUDUJĄC WIEŻE STRAŻNICZE I ZAMKI.
- ZAKŁADAJ GOSPODARSTWA, PIEKARNIE, RZEŹNIE, NIE ZAPOMINAJ TAKŻE O PRZEMYŚLE RYBNYM I GORZELNIANYM.
- DOPILNUJ, ABY GEOLOG ODKRYŁ ZŁOŻA NATURALNE. WYBUDUJ TAM KOPALNIE I PIECE HUTNICZE, ABY MÓC WYTWARZAĆ BROŃ I NARZĘDZIA.
- ZBUDUJ PRZYNAJMNIEJ JEDNE KOSZARY DLA ŻOŁNIERZY.
- NIE ZAPOMINAJ O EKSPANSJI, HANDLU I ZDOBYWANIU ZIEMI WROGA POPRZEZ ZAJMOWANIE JEGO ZAMKÓW I WIEŻ. ŻEGLUJ I PODBIJAJ INNE WYSPY.
- BUDUJ ŚWIĄTYNIE, A WÓWCZAS KAPŁANI BĘDĄ UŁASKAWIAĆ BOGÓW. CO W OFIERZE? ALKOHOL.

OSADNICY - ICH PRACA I NARZĘDZIA

TRAGARZ
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
WSZYSTKIE PRODUKTY MUSZĄ ZOSTAĆ DOSTARCZONE Z MIEJSCA ICH PRODUKCJI, BĄDŹ WYDOBYCIA DO MIEJSCA, GDZIE SĄ POTRZEBNE. DLATEGO STAWIAJ BUDYNKI W MIARĘ BLISKO SIEBIE, ŻEBY TRAGARZE NIE MUSIELI WYDEPTYWAĆ KILOMETROWYCH ŚCIEŻEK.

KOPACZ
POTRZEBUJE ŁOPATY.
ZANIM WZNIESIESZ BUDYNEK MUSI ZOSTAĆ PRZYGOTOWANY TEREN. TEREN WYRÓWNUJĄ WŁAŚNIE KOPACZE.

DRWAL
POTRZEBUJE SIEKIERY.
JEŚLI JEST W POBLIŻU WYSTARCZAJĄCO DUŻO DRZEW, TO DRWAL ZAPEWNI TYLE DREWNA, ILE BĘDZIE POTRZEBA DO ZAPLANOWANYCH BUDOWLI. DAJ MU TYLKO SIEKIERĘ, A ON OD RAZU ZABIERZE SIĘ DO ROBOTY.

LEŚNIK
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
DRWAL NIE MA JUŻ NIC DO ROBOTY? NIECH LEŚNIK ZASADZI NOWE DRZEWA. ALE UWAŻAJ NA TEGO ZAPALEŃCA, BO MOŻE OKAZAĆ SIĘ, ŻE TWOJA KOLONIA ZAMIENIŁA SIĘ W PUSZCZĘ!

STOLARZ
POTRZEBUJE PIŁY.
STOLARZ MA SWÓJ UDZIAŁ W STAWIANIU BUDYNKÓW. MAJĄC W RĘKU PIŁĘ I WYSTARCZAJĄCO DUŻO PNI, ZAPAMIĘTALE WYCINA Z NICH DESKI, ODWALAJĄC KAWAŁ DOBREJ ROBOTY.

KRÓTKIE OPISY

KAMIENIARZ

POTRZEBUJE KILOFU.
BUDOWLE NIE SĄ PRZECIEŻ ROBIONE TYLKO Z DREWNA. JEŚLI KAMIENIARZ MA DOSTĘP DO GRANITU, TO Z KILOFEM W DŁONI BĘDZIE OCIOSYWAŁ BLOKI, ABY ROBOTNICY NIE NARZEKALI NA BRAK SUROWCA.

ROBOTNIK

POTRZEBUJE MŁOTKA.
TO WŁAŚNIE ROBOTNICY W POCIE CZOŁA OD ŚWITU DO NOCY WZNOSZĄ BUDYNKI Z DREWNA I KAMIENI.

GEOLOG

POTRZEBUJE MŁOTKA.
PUK, PUK, HMMM... CZY JEST TU JAKAŚ RUDA? CZY TO DOBRE MIEJSCE NA KOPALNIĘ? CZY TU JEST ŻYŁA ZŁOTA, CZY MOŻE WĘGIEL? ZAUFAJ GEOLOGOWI - ON WYBIERZE ODPOWIEDNIE MIEJSCA NA ZAŁOŻENIE KOPALNI I ZAOSZCZĘDZI GÓRNIKOM FRUSTRACJI.

GÓRNIK

POTRZEBUJE KILOFU.
CORAZ NIŻEJ I NIŻEJ. GÓRNICY WYDOBYWAJĄ RUDĘ ŻELAZA ORAZ ZŁOTO DO PRZETOPU, A TAKŻE WĘGIEL DO PIECÓW HUTNICZYCH I PALENISK KOWALSKICH. POTRZEBNY IM TYLKO KILOF I DUŻO JEDZENIA! JEŚLI DOSTANĄ SWOJE ULUBIONE DANIA, TO BĘDĄ PRACOWALI EFEKTYWNIEJ. GÓRNICY WYDOBYWAJĄCY ZŁOTO I KAMIENIE SZLACHETNE LUBIĄ RYBY, GÓRNICY OD ŻELAZA - MIĘSO, CI OD WĘGLA ZADOWALAJĄ SIĘ CHLEBEM, A SZUKAJĄCY SIARKI PRAGNĄ TYLKO RYŻU.

HUTNIK
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
GÓRNICY WYDOBYLI ŻELAZO? TRZEBA JE PRZETOPIĆ I DOSTARCZYĆ DO KOWALA ORAZ PŁATNERZA. HUTNIK POTRZEBUJE JESZCZE WĘGLA - WSZAK MUSI CZYMŚ PALIĆ W PIECU.

ROBOTNIK WYTAPIAJĄCY ZŁOTO
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
TAK, TAK, PIENIĄDZ RZĄDZI ŚWIATEM I NAWET W TWOJEJ KOLONII ZŁOTO JEST BARDZO POTRZEBNE. PAMIĘTAJ TYLKO O WĘGLU DO PALENIA W PIECU, A ZŁOTYCH SZTABEK NIE ZABRAKNIE. I RACZEJ NIE MARTW SIĘ INFLACJĄ.

KOWAL
POTRZEBUJE MŁOTKA.
JEŚLI ZAPEWNISZ MU WĘGIEL I PRZETOPIONE ŻELAZO TO JUŻ JEGO W TYM GŁOWA, ABY WSZYSCY MIELI POTRZEBNE DO PRACY NARZĘDZIA.

PŁATNERZ
POTRZEBUJE MŁOTKA.
NIESTETY NIE WSZYSCY OSADNICY SĄ PACYFISTAMI, WIĘC BROŃ JEST NIEZBĘDNA. PŁATNERZ JĄ WYTWORZY, POD WARUNKIEM, ŻE BĘDZIE MIAŁ WĘGIEL I PRZETOPIONE ŻELAZO.

ROBOTNIK DOSTARCZAJĄCY WODĘ
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
PRAWIE NIC NIE POWSTAJE BEZ WODY. DLATEGO KONIECZNA JEST OSOBA NADZORUJĄCA WODOCIĄGI I DOSTARCZAJĄCA WODĘ.

KRÓTKIE OPISY

ROLNIK
POTRZEBUJE KOSY.
PORA ŻNIW TO CIĘŻKI CZAS DLA ROLNIKA. OWOCE PRACY ROLNIKA DOSTARCZANE SĄ DO MŁYNARZA, GORZELNIKA, PIWOWARA I HODOWCÓW ZWIERZĄT. ROLNIK JEST NIEUSTAJĄCĄ FABRYKĄ ŻYWNOŚCI.

MŁYNARZ
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
PRZYNIESIONE OD ROLNIKA ZBOŻE PRZERABIA NA MĄKĘ, KTÓRĄ MUSISZ DOSTARCZYĆ PIEKARZOWI. NO TAK, BEZ PRACY NIE MA KOŁACZY...

PIEKARZ
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
TO ON, JEŚLI TYLKO MA MĄKĘ I WODĘ, WYKARMI GÓRNIKÓW WĘGLARZY.

HODOWCA ŚWIŃ
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
KARMI ŚWINKI ZBOŻEM I POI JE WODĄ, ABY W KOŃCU TRAFIŁY DO RZEŹNI I W REZULTACIE, W POSTACI SZYNKI, DO PUSTYCH BRZUCHÓW GÓRNIKÓW.

HODOWCA OSŁÓW
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
DOKARMIA OSIOŁKI, ABY MIAŁY WYSTARCZAJĄCO DUŻO SIŁY DO PRZEWOŻENIA TOWARÓW NA HANDEL. PRZECIEŻ ŻADNA SZANUJĄCA SIĘ KARAWANA BEZ OSIOŁKÓW SIĘ NIE OBEJDZIE.

RZEŹNIK
POTRZEBUJE SIEKIERY.
NIE JEST NA PEWNO ULUBIEŃCEM ŚWIŃ, ALE ZA TO GÓRNICY SĄ MU BARDZO WDZIĘCZNI.

RYBAK
SIEĆ
POTRZEBUJE SIECI.
NIECH TYLKO RYBAK ZARZUCI SIEĆ, A JUŻ PO CHWILI WYŁOWI PARĘ ŚLEDZI, SZPROTY I ZE DWIE FLĄDRY, KU WIELKIEJ RADOŚCI GÓRNIKÓW PRACUJĄCYCH PRZY WYDOBYCIU ZŁOTA I KAMIENI SZLACHETNYCH.

HODOWCA WINNYCH GRON
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
WINO, ELIKSIR ŻYCIA. TO DZIĘKI RZYMSKIEMU WINIARZOWI JOWISZ BĘDZIE PRZYCHYLNIE NASTAWIONY DO TWOJEJ KOLONII.

GORZELNIK
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
AZJATYCKI GORZELNIK LUBI CZĘSTO SPRAWDZAĆ EFEKTY SWOJEJ PRACY. NO CÓŻ, WSZYSTKO PO TO BY PRZEBŁAGAĆ BOGA.

PIWOWAR
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
HORUS NIE JEST WYJĄTKIEM WŚRÓD BOGÓW I BARDZO SOBIE CENI ZŁOCISTY NAPÓJ WYTWARZANY PRZEZ PIWOWARA. JEŚLI TYLKO MA ZBOŻA I WODY POD DOSTATKIEM, TO EGIPSKA KOLONIA POZOSTANIE W ŁASKACH SWOJEGO BOGA.

SZKUTNIK
POTRZEBUJE MŁOTKA
SZKUTNIK MA PEŁNE RĘCE ROBOTY, BO W KWITNĄCEJ KOLONII ZAPOTRZEBOWANIE NA STATKI TRANSPORTOWE I HANDLOWE JEST NAPRAWDĘ DUŻE

KRÓTKIE OPISY

NAWIGATOR
BEZ NARZĘDZI
USTALA KURS, STAWIA ŻAGLE I OBSERWUJE GWIAZDY. A PASAŻEROWIE LUB ZAŁOGA STATKU MOGĄ MIEĆ TYLKO NADZIEJĘ, ŻE ROBI TO UMIEJĘTNIE, A BOGOWIE ZEŚLĄ POMYŚLNE WIATRY.

ROBOTNIK WYTWARZAJĄCY WĘGIEL DRZEWNY
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
TEN RZYMIANIN POTRZEBUJE TYLKO DREWNA, ABY WYTWORZYĆ PO ODPOWIEDNIM CZASIE WĘGIEL DRZEWNY.

RUSZNIKARZ
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
TEN AZJATA WCIĄŻ WYPRÓBOWUJE NOWE MIKSTURY. POTRZEBNA MU TYLKO SIARKA I WĘGIEL DRZEWNY, A ZREWOLUCJONIZUJE TWOJE WOJSKO! DOSTARCZY PROCHU DO ARMAT.

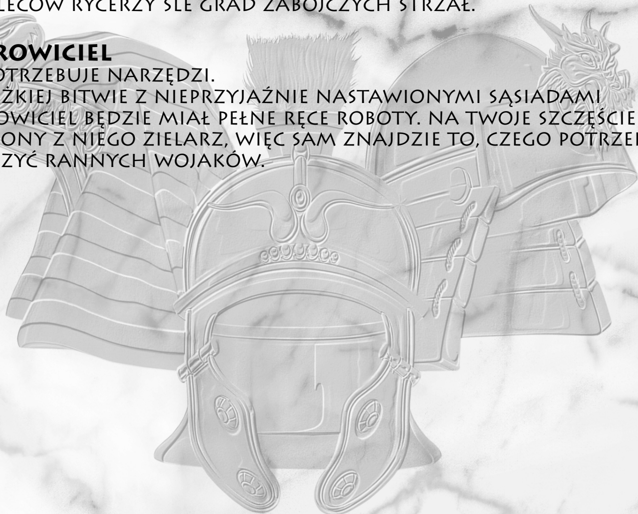
SZPIEG
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
„NO, NO, NO, CO MY TUTAJ MAMY? SZYBKO SPORZĄDZĘ RAPORT." SZPIEG WYKONUJE DLA CIEBIE NIEZŁĄ ROBOTĘ, TRZYMA RĘKĘ NA PULSIE I BACZNIE OBSERWUJE CO TEŻ SIĘ DZIEJE U SĄSIADÓW.

RYCERZ
POTRZEBUJE MIECZA.
UFA WYŁĄCZNIE SWOJEMU MIECZOWI. PRAWDZIWY ZABIJAKA.

WŁÓCZNIK
POTRZEBUJE WŁÓCZNI.
MA NAPRAWDĘ NIEZŁY ZAMACH I BOLEŚNIE KŁUJE SWOJĄ WŁÓCZNIĄ.

ŁUCZNIK
POTRZEBUJE ŁUKU.
ZZA PLECÓW RYCERZY ŚLE GRAD ZABÓJCZYCH STRZAŁ.

UZDROWICIEL
NIE POTRZEBUJE NARZĘDZI.
PO CIĘŻKIEJ BITWIE Z NIEPRZYJAŹNIE NASTAWIONYMI SĄSIADAMI UZDROWICIEL BĘDZIE MIAŁ PEŁNE RĘCE ROBOTY. NA TWOJE SZCZĘŚCIE ZAPALONY Z NIEGO ZIELARZ, WIĘC SAM ZNAJDZIE TO, CZEGO POTRZEBUJE, BY LECZYĆ RANNYCH WOJAKÓW.



BOGOWIE

BOGOWIE MAJĄ DUŻE ZNACZENIE W THE SETTLERS III DLATEGO PRZEDSTAWIAMY CI BOGÓW I PÓŁ-BOGÓW. SZANUJ ICH, A MOŻESZ ZOSTAĆ HOJNIE NAGRODZONY, ZLEKCEWAŻ - A PONIESIESZ KONSEKWENCJE.



MINERWA

BOGINI MĄDROŚCI I SPECJALISTKA OD KRZYŻÓWEK. KOBIETA PO TRZYDZIESTCE, TROCHĘ ZMĘCZONA ŻYCIEM; ZAKŁADA OKULARY DO CZYTANIA.



KUPIDYN

SYN WENUS. PRZYSTOJNY KULTURYSTA, MYŚLĄCY TYLKO O JEDNYM - SOBIE.



JOWISZ

PAN BOGÓW RZYMSKICH, WŁADCA PIORUNÓW I BŁYSKAWIC. CHOĆ PRZYZWYCZAJONY DO OBŻARSTWA I PIJAŃSTWA, TERAZ NIECO WYPADŁ Z FORMY. CHWILOWO NA DIECIE.



HORUS

EGIPSKI BÓG SŁOŃCA O SOKOLEJ GŁOWIE. JEST BARDZO DUMNY ZE SWOICH PIRAMID. W CZASIE GRY RYWALIZACJA Z KONKURENTAMI ZAJMUJE GO NA TYLE, ŻE AŻ ZAPOMINA O SWOICH STOŻKOWATYCH BUDOWLACH.



CH'IH-YU

SMOK Z DAWNYCH CHIŃSKICH LEGEND. JEGO SPECJALNOŚCIĄ JEST POŁYKANIE BYKA W CAŁOŚCI. STARA SIĘ BYĆ STRASZNIE GROŹNY. W RZECZYWISTOŚCI JEST NIEPORADNY I NAIWNY, CHOĆ W CZASIE WOJNY SIEJE OGROMNE ZNISZCZENIA. BARDZO CHCE, ABY Q'NQURA PRZESTAŁA SIĘ Z NIEGO ŚMIAĆ.

POZOSTALI WYSTĘPUJĄCY

BEZIMIENNI BOGOWIE I BOGINIE. TYLKO WENUS POZOSTAŁA PIĘKNA, ALE JEJ ZACHOWANIE JEST SKANDALICZNE. JAK PIJE TO SIORBIE, JEDZĄC MLASZCZE, A NA JEDZENIE RZUCA SIĘ I JE RĘKOMA. CAŁY SEKSAPIL JAKI KIEDYŚ POSIADAŁA WYPAROWAŁ ODKĄD NABRAŁA TYCH STRASZNYCH MANIER.

KRÓTKIE OPISY



Q'NQURA
MA ZDOLNOŚĆ ZMIENIANIA POSTACI. STRASZNIE NADĘTA, O CIĘTYM JĘZYKU, WYWYŻSZA SIĘ PONAD WSZYSTKICH Z WYJĄTKIEM JEGO, NIEZNANEGO. ZRESZTĄ JEST NA JEGO USŁUGACH, CO NAJCZĘŚCIEJ SPROWADZA SIĘ DO TEGO, ZE WYKONUJE ZA NIEGO BRUDNĄ ROBOTĘ. ON POSIADA DOŚĆ SPECYFICZNE POCZUCIE HUMORU I DLATEGO ZNOSI JEJ ZŁY CHARAKTER I WYKORZYSTUJE JĄ DO WŁASNYCH CELÓW.

ON
NIEZNANY BÓG, SZEF WSZYSTKICH BOGÓW. LENIWI BOGOWIE ZACZYNAJĄ MU DZIAŁAĆ NA NERWY - SĄ NIEKOMPETENTNI I MAJĄ LEKCEWAŻĄCY STOSUNEK DO WSZYSTKIEGO CO NIE DOTYCZY BEZPOŚREDNIO ICH SAMYCH. ON POSTANAWIA ZROBIĆ Z TYM PORZĄDEK. PRAGNIE PIĘKNA, PRAWDY I DOBRA. JEST ESTETĄ. TO WYJAŚNIA DLACZEGO NIE CIERPI GRUBASÓW. POZA TYM TROCHĘ PRZYKRZY MU SIĘ MYŚL O MONOTEIZMIE.

LUDZIE

MARIUS SEPTIMUS
OBIEŻYŚWIAT, HANDLOWIEC I NIEUSTRASZONY WILK MORSKI.



RAMADAMSES
GENIALNY RZEŹBIARZ I ODKRYWCA NAJLEPSZEGO MODELU RZEŹBIENIA W EGIPCIE.

TSU-TANG
ROLNIK ZAJMUJĄCY SIĘ W DALEKICH CHINACH UPRAWĄ RYŻU. PONOĆ ZNA KARATE.

TWÓRCY GRY



PRODUCENT
THOMAS HERTZLER

SZEF PRDUKCJI
ERIK SIMON

KIEROWNIK PROJEKTU
TORSTEN HESS

PROJEKT GRY
VOLKER WERTICH

GŁÓWNY PROGRAMISTA
DIRK RINGE,
VOLKER WERTICH

AI
RAINER FOETZKI

PROGRAM INSTALACYJNY
MICHAEL ZEILFELDER

EDYTOR POZIOMÓW
MARCUS PUKROPSKI

ANIMACJE
CHRISTIAN HÄCKER
JÖRG NIESENHAUS
MATTHIAS BEST
RALF SCHITTKOWSKI
MARKUS SEGETH

GRAFIKI I TŁA
TORSTEN HESS

POSTACIE
THORSTEN WALLNER

PROJEKT POSTACI
THORSTEN WALLNER
CHRISTIAN SIECORA

ANIAMACJA POSTACI
THORSTEN MUTSCHALL
TORSTEN HESS
SANDRO FALCONE

INTERFACE
TOBIAS FRANZ
TORSTEN HESS

DODATKOWE GRAFIKI
SANDRO FALCONE
ANDRÉ LITSCHKE
OLIVER MÄHLER
UWE MEIER
ANDRE QUASS
MARKO GIERTOLLA
TORSTEN HESS
ERIK SIMON
THORSTEN WALLNER
THORSTEN MUTSCHALL

MUZYKA I DŹWIĘK
HAIKO RUTTMANN

PROJEKT POZIOMÓW
MARKO GIERTOLLA
WOLFGANG WALK

KAMPANIE
WOLFGANG WALK

KOORDYNACJA TESTÓW
DANIEL SCHMIDT

TWÓRCY GRY



BETA TESTERZY
THOMAS KUDELA, CHRISTIAN HÄCKER
JÖRG NIESENHAUS, THORSTEN LUXA
DENNIS HILLEBRAND, CHRIS HARDING
JASON HABEL, SAMANTHA FLINT
MARK HALL

REŻYSERIA ANIMACJI
WOLFGANG WALK

OPOWIADANIE
WOLFGANG WALK

STORYBOARD
DIETMAR KRAEMER

POSTACIE
TOM THIEL

EFEKTY DŹWIĘKOWE
HAIKO RUTTMANN

ANIMACJE 2D
DENGE ANIMATION, ANKARA

VIDEO POST PRODUCTION
ACHIM WERTH, ND-VISION, DÜSSELDORF
WOLFGANG WALK

NADZÓR TECHNICZY
RAINER ZICKE

SCENARIUSZ
MARK L. BARRETT
WOLFGANG WALK

PRODUKCJA
BERLINER SYNCHRON (LOGO) GMBH, BERLIN

VOICEOVER
HAIKO RUTTMANN

PODZIĘKOWANIA HOLLYRIK & HEITZ CASTING, CHICAGO

PRODUCT MANAGER
DANIEL SCHMIDT

LOKALIZACJE
DANIEL SCHMIDT
DALE COLLINS
CHRIS HARDING

INSTRUKCJA
DALE COLLINS
WOLFGANG WALK
CHRIS HARDING

INSTRUKCJA ON-LINE
DALE COLLINS
SVEN LIEBICH
WOLFGANG WALK
CHRIS HARDING

PROJEKT OPAKOWANIA, INSTRUKCJI I PRODUKCJA
ANDREAS KAEHMER
ANTJE DAVIDS
MARTINA STOJEK
MICHAEL DREHER
MANFRED KALLWEIT



Okładka
Tom Thiel

Podziękowania:

Wszystkim beta-testerom!
Dla wszystkich fanów Settlers, którzy przesłali nam swoje sugestie.
Julian W., Ute E. and Thea (Goddess of the Coffee Pot)
Bees and E.T.
Kerstin and Christopher (Junior)
Rosi and Jennifer
Granma
Christian H. for juice support
Brian
ICQ
Calvin and Hobbes for the passwords
The Addams Family
Georg Gill and his incubation site
Carl Barks (this man can't be thanked enough)
Willi Meyer, TMP
Rolf Meurer, Prof. Equipment
Helge Kaul, Quasimidi
Claire Din
Angelika Nolte

Marketing i PR

UK: Julie Simpson and Marcus Beer
US: Samantha Flint
Podziękowania:
US Office: Jason Habel, Mark Hall.
UK Office: Andy Law, Kris Bremner, Piero Canuti.

Twórcy wersji polskiej

Kierownik prac lokalizacyjnych
Kamil Mętrak
Główny programista i postprodukcja filmów
Marek Berkan
Główne tłumaczenia
Katarzyna Kosim
Dodatkowe tłumaczenia
Piotr Pawlak
Inżynierowie dźwięku
Andrzej Kowal
Magda Sułek
Reżyseria dźwięku
Kamil Mętrak

Aktorzy
Katarzyna Bargiełowska
Dorota Chotecka
Ela Jędrzejwska
Przemysław Nikiel
Marek Nowakowski
Zbyszek Suszyński
Janusz Zadura i inni.
Marketing
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Mariusz Duda
Konrad Rawiński

Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.
W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową bazę pomocy technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.
Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:
Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:
Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".
Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:
Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc techniczna").
Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.
Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:
Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.
Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.
W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "Umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD Projekt Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z oprogramowania, a powstałych bez winy użytkownika, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD Projekt Sp. z o.o.

4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

1. CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką nabywca uiścił za grę.

Informacja o prawie autorskim

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników oprogramowania przysługują wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W ZWIĄZKU Z NINIEJSZĄ UMOWĄ UŻYTKOWNIK NABYWA OGRANICZONE, NIEWYŁĄCZNE, ZBYWALNE PRAWO DO UŻYTKOWANIA OPROGRAMOWANIA BĘDĄCEGO PRZEDMIOTEM TEJ UMOWY.
2. UŻYTKOWNIK MA PRAWO DO ZAINSTALOWANIA I UŻYWANIA OPROGRAMOWANIA ZGODNIE Z JEGO PRZEZNACZENIEM NA JEDNYM STANOWISKU KOMPUTEROWYM.
3. ROZPOWSZECHNIANIE, KOPIOWANIE, WYKORZYSTYWANIE DO CELÓW ZAROBKOWYCH BEZ PISEMNEJ ZGODY CD PROJEKT PODLEGA ODPOWIEDZIALNOŚCI CYWILNEJ I KARNEJ.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

NIEKTÓRE OSOBY NARAŻONE NA DZIAŁANIE MIGOCZĄCEGO ŚWIATŁA LUB PEWNYCH JEGO NATURALNYCH KOMBINACJI MOGĄ DOZNAĆ ATAKU EPILEPSJI LUB UTRATY PRZYTOMNOŚCI. POWODEM WYSTĄPIENIA TYCH ATAKÓW MOŻE BYĆ MIĘDZY INNYMI OGLĄDANIE TELEWIZJI LUB UŻYTKOWANIE GIER KOMPUTEROWYCH. PRZYPADŁOŚCI TE MOGĄ WYSTĄPIĆ RÓWNIEŻ U OSÓB, U KTÓRYCH NIGDY WCZEŚNIEJ NIE STWIERDZONO EPILEPSJI, I KTÓRE NIGDY WCZEŚNIEJ NIE DOZNAŁY EPILEPTYCZNYCH ATAKÓW. JEŚLI TY LUB KTOKOLWIEK Z TWOJEJ RODZINY MIAŁ KIEDYKOLWIEK OBJAWY WSKAZUJĄCE NA EPILEPSJĘ (ATAKI EPILEPTYCZNE LUB NAGŁE UTRATY PRZYTOMNOŚCI) I BYŁ LUB JEST WRAŻLIWY NA MIGOTANIE ŚWIATŁA, POWINIEN, PRZED URUCHOMIENIEM GRY, ZASIĘGNĄĆ PORODY LEKARSKIEJ. ZALECAMY RÓWNIEŻ, ABY RODZICE NADZOROWALI DZIECI BAWIĄCE SIĘ GRAMI KOMPUTEROWYMI. JEŻELI STWIERDZISZ U SIEBIE LUB U DZIECKA WYSTĘPOWANIE NASTĘPUJĄCYCH OBJAWÓW: DUSZNOŚCI, ZABURZENIA WZROKU, SKURCZE POWIEK I MIĘŚNI OCZU, UTRATĘ PRZYTOMNOŚCI, ZABURZENIA BŁĘDNIKA, DRGAWKI LUB KONWULSJE, NATYCHMIAST WYŁĄCZ KOMPUTER I WEZWIJ LEKARZA.